



دوره ۴۹، شماره ۲، پاییز و زمستان ۱۳۹۸
صفحات ۳۱۱ تا ۳۳۰

امکان‌سنجی مسئولیت کیفری اصحاب رسانه در خودکشی نوجوانان

مهرنوش ابوذری *

استادیار دانشکده حقوق و علوم سیاسی دانشگاه تهران

(تاریخ دریافت: ۱۳۹۸/۷/۱۳ - تاریخ تصویب: ۱۳۹۸/۱۲/۵)

چکیده

تحولات دنیای دیجیتال و ظهور عصر الکترونیک، جوامع انسانی را با فضای جدیدی مواجه کرد که مورد استقبال انسان‌ها قرار گرفت؛ بی‌آنکه با لحاظ نمودن معضلات و تهدیدهای آن، از خدماتش بهره‌جویند. حضور رسانه‌ها در دنیای نوجوانان که تا چندی پیش، موجب نگرانی در بروز لطمات جسمانی، مانند چاقی یا کندذهنی بود، با توسعه رسانه‌های جدید به سمت اشاعه خشونت یا نارسایی‌های روحی و روانی سوق یافت. در این راستا، نوشتار حاضر با روش توصیفی-تحلیلی، به بررسی تأثیر رسانه‌ها در شکل‌گیری خشونت و رفتارهای آسیب‌زننده نوجوانان به خود و نگرش حقوق کیفری در مسئولیت طراحان و اصحاب این رسانه‌ها، از طریق تجزیه و تحلیل قوانین موجود و قواعد حقوق کیفری پرداخته است. نتیجه حاکی از آن است که طراحان و اصحاب این رسانه‌ها در صورت تأثیرگذاری بر رفتارهای آسیب‌زننده نوجوانان به خود و خودکشی ایشان، مسئولیت کیفری داشته و قابل مجازات هستند.

واژگان کلیدی

حقوق کیفری، رسانه، بازی رایانه‌ای، نوجوانان، خودکشی، مسئولیت کیفری

* mhrnshabouzari@ut.ac.ir

مقدمه

بنیاد جامعه جهانی، وسایل ارتباطی و رسانه‌هایی می‌باشد که با ایفای نقش‌ها و کارکردهای متنوع و گسترده خود، به شکل‌گیری دوران جدیدی در تاریخ و زندگی بشر منجر شده است؛ دورانی که عصر ارتباطات یا اطلاعات، بهترین واژگان توصیف‌کننده آن هستند. به تعبیر مک لوهان^۱، پیشرفت‌های سریع و روزافزون فناوری‌های ارتباطی، جهان گسترده پیشین را به دهکده‌ای کوچک بدل کرده است و در کشورهایی که در پدیدآمدن فناوری‌های پیشرفته، سهمی نداشته و بالتبع دست به فرهنگ‌سازی تدریجی برای واردساختن آن‌ها در جریان زندگی روزمره و اجتماعی مردمشان نرساند، این فناوری‌ها با انعکاس و شدت بیشتری نمایان خواهد شد. نوجوانان به سبب طبع نوجو و نوگرایی که از آن برخوردارند، در عین انفعال، با شیفتگی هرچه تمام‌تر متوجه فناوری‌های ارتباطی پیشرفته شده و از آن استقبال می‌کنند؛ حال آنکه اولیا به دلیل طبع نسبتاً سستی، گذشته‌گرا و محافظه‌کارتر که از آن برخوردارند، با حالت قهر با فناوری‌های اخیر مواجه شده و طی طریق می‌کنند (منطقی، ۱۳۹۵: ۱۰).

در حال حاضر، بازی‌های رایانه‌ای را نه تنها می‌توان در تلویزیون‌های خانگی اجرا کرد، بلکه دستگاه‌های قابل حمل با قابلیت بازی کردن با دست، تلفن همراه، کامپیوترهای شخصی و ساعت‌های دیجیتال نیز چنین کاربردی دارند (عزیزی و همکاران، ۱۳۹۷: ۲۱۸). خلأهای قانونی و ضعف در سیاست‌گذاری منسجم اجتماعی و حقوقی در این حوزه به دلیل نبودن موضوع ارتکاب بزه با تمسک به بازی را می‌توان تسهیلی برای گسترش و پیشرفت این هجمه جدید ذهن‌های مجرمانه تلقی کرد که جامعه حقوقی را در راستای وظایف ذاتی خود برای مقابله با این پدیده جدید قضایی و تنویر افکار و ابزار مقابله با آن به تکاپو می‌افکند.

در واقع، گسترش حضور و نقش رسانه‌ها و بازی‌های رایانه‌ای، نگرانی‌های ناشی از تأثیرات منفی آن‌ها را افزایش داد و نبودن این پدیده و راهیابی آن به خصوصی‌ترین حیطه زندگی افراد و به خصوص در مورد اطفال و نوجوانان، مسئولیت تربیتی خانواده‌ها را دشوارتر ساخت؛ زیرا یکی از مؤثرترین عملکردهای برخی رسانه‌ها، تحریک گرایش‌های تهاجمی و منفی بود (آذری، ۱۳۸۷: ۱۲۲). این رسانه‌ها، گاه آثار مخرب روحی و جسمی در کودکان و نوجوانان بر جای می‌گذارند که با توجه به ظرافت فکر و ذهنشان، ممکن است باعث ارتکاب بزه در میان کودکان شوند که جبران آن‌ها شاید برای همیشه ناممکن شود (گانتز، ۱۳۸۳: ۱۵) کما اینکه با ارائه نخستین بازی‌های رایانه‌ای در دهه ۱۹۷۰ میلادی، از جمله مسابقه مرگ، بازی‌ها به عنوان تهدیدی تلقی شدند که به صورت بالقوه،

زمانی را که نوجوانان باید صرف ورزش و زندگی اجتماعی کنند، کاهش می‌دهند (مهرابی، ۱۳۹۶: ۱۱۳).

برخی بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند مروج خشونت باشند؛ زیرا در طول بازی، کودکان به راحتی افراد را می‌کشند و خون آن‌ها را می‌ریزند و این کلید راهیابی آن‌ها به مرحله دیگر می‌شود. لذا این خشونت‌ها برای کودکان به امری عادی تبدیل می‌شود که این مسئله باعث افزایش نگرانی‌ها شده است (Anderson CA & Buchman BJ., 2001: 353). سازندگان این بازی‌ها اعتقاد دارند ترس از مرگ و درد، مهم‌ترین انگیزه برای واکنش‌های سریع بازیکن در برابر صحنه‌های مجازی است و با چنین احساسی است که مخاطب با روند بازی عجین می‌شود (Roe K & Muijs D, 2000: 200).

در این بازی‌ها به خاطر کشتن و جنگ و خشونت، فرد تشویق می‌شود و شایستگی صعود به مراحل بالاتر را می‌یابد؛ یعنی ضدارزش‌ها به‌عنوان ارزش شناخته می‌شود و به تدریج در کودکان که شخصیت آن‌ها در حال شکل‌گیری است، نهادینه شده و جسارتش را در دنیای واقعی برای اعمال مشابه بیشتر می‌کند که در صورت کنترل‌نکردن، منجر به نابودی اخلاق و سبب رفتارهای غیرانسانی می‌گردد (طهماسبی‌قرابی و زکوی، ۱۳۹۵: ۱۰).

اخیراً نیز دغدغه‌ای دیگر و بسیار مهم‌تر با تولید بازی‌هایی همچون «نهنگ آبی» یا «ممو»، فراتر از کارشناسان جامعه‌شناسی و روان‌شناسی، ذهن حقوق‌دانان و اصحاب حقوقی را به خود معطوف داشت؛ زیرا موضوع به سمت بروز رفتارهای مجرمانه و ارتکاب بزه هدایت گردید و بررسی مباحث مربوط به قابلیت کیفر و مسئولیت‌کیفری طراحان این قبیل بازی‌ها یا ادمین آن‌ها را محل تأمل و توجه می‌نماید. وقوع خودکشی‌های اخیر در جوامع مختلف از جمله ایران، اهتمام کارشناسان حقوقی را در ورود به این مقوله طلب می‌کند.

از آنجا که در حدود مسئولیت‌کیفری در جرائم رایانه‌ای نسبت به جرائم سنتی اختلاف‌هایی در نحوه مسئولیت، میزان مسئولیت و افراد مسئول مشاهده می‌شود، لذا قابلیت انتساب و مسئولیت کیفری افراد مرتبط با این فضای جدید، قواعد و مبنای خاصی می‌تواند داشته باشد. در این مقاله بحث تأثیر و مسئولیت این رسانه‌ها بر افکار و رفتار آسیب‌زا و خودکشی نوجوانان بررسی خواهد شد.

۱. تأثیر رسانه‌ها بر خودکشی نوجوانان

در زندگی امروز ما، رسانه‌های جمعی بخش ضروری جامعه و زندگی فردی‌اند. امروزه فناوری پیشرفت این‌گونه وسایل، این امکان را برای تمامی انسان‌ها به وجود آورده است که بدون واسطه با دیگران ارتباط برقرار کنند، از افکار و دیدگاه‌های یکدیگر آگاه شوند و برهم تأثیر بگذارند. در

چنین جهانی، کودکان و نوجوانان مهم‌ترین مشتریان رسانه‌ها هستند، بیشترین تأثیرپذیری را دارند و به شدیدترین درجه آسیب‌پذیری دچار می‌شوند. لذا گاهی بازی‌های خشن اینترنتی، خوراک لوح سفید ذهن و قلب برخی نوجوانان شده است و آن‌ها را به خودکشی و خودآزاری تشویق می‌کند.

در واقع، تا دهه گذشته بعد از خانواده، مدرسه به‌عنوان عامل آموزش برای کودکان محسوب می‌شد؛ اما متأسفانه با ورود رسانه‌ها به صحنه زندگی، نقش این دو کم‌رنگ شده است. امروزه کودک بسیاری از مطالبی را که خانواده و مدرسه به او انتقال می‌دادند، از طریق رسانه‌ها دریافت می‌کند. حال اگر این فناوری به‌دنبال کسب سود خود باشد و نقشی که والدین و مدرسه برای کودک داشتند، نداشته باشد، احتمال دارد آموزه‌هایی را به آنان انتقال دهد که ناقض تعلیم خانواده و مدرسه است و این خود منجر به چندهویتی شدن کودک خواهد شد.

در حقیقت، اثرات رسانه‌ها و بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان بسیار گسترده و گوناگون است. این اثرات ممکن است به‌صورت درازمدت و کوتاه‌مدت واقع شود. ممکن است قوی یا ضعیف باشند. این اثرات ممکن است ناشی از محتوای ارتباطات باشند یا جنبه‌های روانی، اجتماعی، فرهنگی، تربیتی و اقتصادی داشته باشند. به‌علاوه، می‌تواند بر روی عقاید، ارزش‌ها، اطلاعات، مهارت‌ها، افکار و گرایش‌ها و رفتارهای ظاهری تأثیر بگذارند (استریت، ۱۳۸۴: ۹۴). همچنین، رسانه‌ها سهم بسیاری در جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان دارند. به بیان دیگر، کودکان و نوجوانان هم از نظر کمی هم از نظر کیفی، مهم‌ترین و البته آسیب‌پذیرترین مخاطبان رسانه‌ها هستند. ایجاد ترس و اضطراب و تأثیر آن بر کودکان، عارضه بلوغ زودرس، اختلافات‌پنداری، تمایل به خشونت یا خشونت‌پذیری و انحراف در فرهنگ‌پذیری کودکان ناشی از مفارقت مضمون رسانه‌ها با وضعیت کودکان است که دارای تبعات عینی و رفتاری از جمله خودکشی آن‌ها می‌شود (مرادی مدیران، ۱۳۹۱: ۹۰).

کما اینکه داده‌های نظرسنجی از ۱۵۶۰ نوجوان ۱۰ تا ۱۷ ساله استفاده‌کننده از اینترنت، ساکن در ایالات متحده، پس از تعدیل عوامل خطر شناخته‌شده، نشان داد در افرادی که از وب‌سایت‌های مشوق صدمه به خود و خودکشی بازدید کرده بودند، احتمال وجود افکار خودکشی و صدمه به خود به‌ترتیب ۷ برابر و ۱۱ برابر بیشتر بود (Mitchell, 2014: 1335).

مطالعات نشان می‌دهد که پوشش رسانه‌ای خودکشی می‌تواند به خودکشی گروهی منجر شود. حدود ۱۳ درصد از خودکشی نوجوانان ۱۵ تا ۲۴ ساله در این دسته قرار می‌گیرند. اینترنت می‌تواند اطلاعاتی را در مورد چگونگی اقدام به خودکشی موفق به نوجوانان ارائه دهد و حتی ممکن است

آن‌ها را به خودکشی تشویق کند. لذا پوشش رسانه‌ای داستان‌های خودکشی بر وقوع خودکشی‌های بعدی در نوجوانان اثرگذار است (Mc Loughlin, 2015: 26).

در واقع، خودکشی یک رفتار تأثیرگذار در سایرین است. این واگیردار بودن، به‌ویژه بین افرادی محسوس است که از نظر سرشت، به‌آسانی طعمه القانات به‌طور عام و افکار خودکشی به‌طور خاص قرار می‌گیرند؛ زیرا نه تنها به تمام چیزهایی که آن‌ها را متأثر ساخته تمایل دارند که واکنش نشان دهند، بلکه تمایل دارند عملی را که قبلاً نیز به آن گرایش داشته‌اند، انجام دهند. این شرایط در نزد اشخاص دارای مشکل روانی بیشتر تحقق می‌پذیرد؛ زیرا ضعف اعصابشان آن‌ها را مستعد القانات و هیپنوتیزم می‌کند و در همان موقع اعصاب آن‌ها را آماده پذیرش فکری تسلیم شدن به مرگ می‌کند. از این رو، تعجب‌آور نیست که توصیف یا تماشای خودکشی سایرین برای آن‌ها منبع وسوسه یا فشارهای تحمل‌نشدنی در تقلید از سایرین شود (دورکیم، ۱۳۸۹: ۷۹).

تأثیر رسانه‌ها بر کودکان و نوجوانان از دو منظر حائز اهمیت است: ویژگی انعطاف‌پذیری و رسوخ‌پذیری که در ادامه به بررسی آن می‌پردازیم.

۱-۱. تأثیر رسانه‌ها بر اساس انعطاف‌پذیری نوجوانان

کودکان و نوجوانان از سازوکارهای دفاع ذهنی برخوردار نیستند. آن‌ها اندیشه‌ها را به‌سرعت، درونی ساخته و از آن خویش می‌کنند. کودکان خمیرمایه نرمی دارند که به هر شکل درمی‌آید و به آن اثر بلع گفته می‌شود (ساروخانی و ایزددوست، ۱۳۹۴: ۸).

کودکان و نوجوانان، جهان را کودکانه می‌بینند و هرچیز برای آن‌ها واقعی است. اگر قهرمان فیلمی خودش را از بلندترین آسمان خراش‌ها به پایین پرت کند و بدون کوچک‌ترین خراشی بر جسمش بر زمین فرود بیاید، باور می‌کند و چه‌بسا به تقلید از شخصیت فیلم کارتونی، سینمایی یا بازی، خودش را حلق‌آویز می‌کند یا از بلندی پرتاب می‌کند که مثال‌های فراوانی از این حقیقت در ایران و سایر کشورها وجود دارد.^۱

۱. به‌طور مثال، کودکی که با دیدن چتربازان، چتر پدرش را برداشت و خود را از بام خانه با آن پرت کرد، نمونه بارز این آسیب‌پذیری است (khabaronline.ir/1396/5/26).

پسر ۱۳ ساله‌ای در سال ۱۳۹۰ پس از تماشای سریال «پنج کیلومتر تا بهشت» اقدام به خودکشی کرد و جان باخت که مسبب این حادثه توسط دستگاه قضائی محکوم به پرداخت دیه نیز شدند (mashreghnews.ir/1390/6/15).

در موردی دیگر، دختر ۹ ساله تهرانی پس از مشاهده فیلمی بالیوودی اقدام به خودکشی کرد و جان باخت (tasnimnews.com/1397/9/1).

باندورا در نظریه یادگیری مشاهده‌ای در آزمایش معروف خود به نام «عروسک بوبو» نشان داد که کودکان رفتارهایی را که در دیگران مشاهده می‌کنند، یاد گرفته و تقلید می‌کنند. کودکانی که در آزمایش باندورا شرکت کرده بودند، فرد بالغی را مشاهده کردند که رفتار خشنی با عروسک بوبو داشت. هنگامی که بعداً به کودکان اجازه داده شد تا در یک اتاق دیگر به بازی با عروسک بوبو بپردازند، آن‌ها شروع به تقلید و تکرار رفتارهای خشنی که قبلاً مشاهده کرده بودند، نمودند (Miller, 2015: 285).

۲-۱. تأثیر رسانه‌ها بر اساس رسوخ‌پذیری نوجوانان

در جهان رسانه‌های کنونی توانایی‌ها و ظرفیت ذهنی کودکان و نوجوانان در حال گسترش است. اگر اطلاعات غلط و غیرواقعی باشند، تحول شناختی نیز هماهنگ با این درون‌دادهای غیرواقعی رخ می‌دهد. علاوه بر تأثیر شناختی کودکان، آنان از لحاظ عاطفی نیز تحت تأثیر اطلاعات دریافتی خود هستند. تنوع واکنش‌های عاطفی انسان‌ها در فرهنگ‌های کودکان، همه نشان از آن دارد که محیط، تأثیری شگرفی بر تحول عاطفی کودکان دارد (ساروخانی و ایزددوست، ۱۳۹۴: ۳۶). آنچه امروزه با

اخیراً تحت تأثیر بازی نهنگ آبی، نوجوانان بسیاری در سطح جهان و بنا به اظهارات برخی رسانه‌ها در ایران، مانند دو دختر دبیرستانی در اصفهان که پس از انتشار یک کلیپ از خود از فراز پل مستقر بر بزرگراه چمران اصفهان خود را پرتاب کردند، مرتکب خودکشی شده‌اند.

بازی نهنگ آبی، بازیکنان نوجوان را به انجام وظایف مربوط به آسیب به خود در یک دوره ۵۰ روزه تشویق و گاه وادار می‌کند که آخرین وظیفه برای برنده‌شدن، خودکشی است (sputniknews.com/2017/10/23).

سریال «سبزه دلیل برای اینکه» یک داستان ساختگی منتشرشده در سایت netfix است و حوادث دردناک یک دانش‌آموز دبیرستانی را که تصمیم به پایان‌دادن به زندگی خود به وسیله خودکشی دارد، در برمی‌گیرد (bartarinha.ir/1396/6/3).

مورد دیگر مربوط به بازی pokemon red and Green بود که وقتی بچه‌ها به مرحله‌ای از بازی به نام «شهر بنفش» می‌رسیدند، خودکشی می‌کردند. بررسی‌ها نشان می‌داد فرکانس‌های موجود در موسیقی آهنگ این مرحله، عامل خودکشی کودکان بوده است. در واقع فرکانس‌هایی در این آهنگ وجود داشتند که تنها گوش کودکان کم‌سن‌وسال که حساس‌تر است، قادر به شنیدن آن‌ها بود و این فرکانس‌ها روی بافت‌های مغزی کودکان تأثیر منفی گذاشته و موجب خودکشی آنان یا سردردهای شدید می‌شد (dbazi.com/1394/11/7).

همچنین بازی «مریم» که اخیراً منتشر شد، بیشتر درباره ارواح سرگردان و اجنه بود و با دسترسی به اطلاعات کاربر، از جمله موقعیت مکانی و شماره تماس و غیره، کاربرانی را که دارای سن کمتر هستند، دچار وحشت شدید می‌کند. طی تماس‌های مختلف در ساعات نیمه‌شب و تهدید و ترساندن فرد، کاربر هرچه بیشتر مجاب می‌شود که با اجنه ارتباط پیدا کرده است، دچار وحشت می‌شود و دست به کارهایی همچون خودکشی می‌زند (imna.ir/1398/4/19).

در بازی Momo نیز از همین طریق استفاده شد. ابتدا یک شماره ناشناس، کاربران را به بازی دعوت می‌کند تا به Momo پیامی ارسال کنند. پس از ارسال پیام، تصاویر ترسناک و پیام‌های خشنوت‌آمیزی برای کاربر فرستاده می‌شود و پس از آن با استفاده از اصول روان‌شناسی، مخاطب را مجاب می‌کند که مرتکب خودکشی شوند. نوجوانان بیشترین مخاطبین این بازی‌اند (yjc.ir/6655843/1397/6/19).

عنوان «زیرپوستی شدن» مطرح است، درخصوص کودکان و نوجوانان مصداق دارد. آن‌ها به سرعت ارزش‌ها، هنجارها و اندیشه‌ها را درونی می‌سازند و بر اساس آن رفتار می‌کنند (همان: ۸).

تأثیر رسانه‌های جمعی بر این گروه، قطعی، پایدار، عمیق و عملی است. منظور آن است که نوجوان برای تحقق اندیشه‌اش هزینه عملش را نیز می‌پذیرد. در برابر محافظه‌کاری بزرگسالان، او به اندیشه‌اش جامه عمل می‌پوشاند. به بیان دیگر، پذیرش برای کودک، نوجوان و حتی جوان دارای چنان اهمیتی است که وارد حوزه عمل می‌شود. آنان از محافظه‌کاری و نسبی‌اندیشی بزرگسالان هیچ بهره‌ای ندارند؛ لذا به سرعت می‌پذیرند و به سرعت اندیشه را جامه عمل می‌پوشانند که حساسیت رسانه‌ها در برابر این گروه اجتماعی به همین خاطر است. چنانچه رسانه‌ای اندیشه‌ای نامطلوب را القا کند و از همه قوانین خاص القانیز بهره جوید، به یقین مسخ و تخدیر جوانان و کودکان را موجب می‌گردد. اما متأسفانه تجاری‌شدن رسانه‌ها، پیدایش هدف‌های سودجویانه به‌ویژه اندیشه سود آبی از طریق رسانه‌ها، موجبات پدیدآمدن محیطی مخاطره‌آمیز را برای کودکان فراهم ساخته است؛ لذا تمایل به خشونت و استفاده از ابزار خشن در رفع مسائل بین انسان‌ها در زمره تبعات اجتناب‌ناپذیر این وسایل در خدمت سود آبی و تجارت و تمتع است.

بنابراین، اگر برنامه رسانه‌ها فقط شامل رفتارهای جنایی و خشونت و خودکشی یا دیگرکشی باشد، ممکن است روحیه ماجراجویی و درنده‌خویی را در کودکان و نوجوانان بیدار کند و آن‌ها را به سوی عوامل ضداجتماعی و مخرب سوق دهد؛ زیرا کودکانی که در سال‌های اولیه زندگی قرار دارند، با دیدن صحنه‌های سینمایی و تلویزیونی نمی‌توانند روابط لازم را بین وقایع آن و خود برقرار کنند. در نتیجه دچار یک تفرقه ذهنی می‌شوند و اگر این تصاویر با خشونت و کشت و کشتار همراه باشد، با القاء ذهنی برای کودک همراه است و در نهایت ممکن است او را به انجام عملیات جرم‌زا سوق دهد. در این موارد، اگر نوجوان یا کودکی مخاطب قرار گیرد که روابط خوبی با خانواده خود ندارد یا اینکه خانواده به علت ناآگاهی نمی‌تواند راهنمایی لازم را در اختیار نوجوان قرار بدهد، تلویزیون به صورت تنها دوست و سرگرمی که آرزوی طفل است، درمی‌آید. در چنین وضعی خطر جایگزینی امور غیرواقعی زیاد است و در نتیجه نفوذ رسانه بسیار مؤثر و قاطع خواهد بود (Tuisku, 2014: 313). در این راستا به نمونه‌های متعددی در گوشه‌وکنار جهان می‌توان اشاره کرد که طفلی به‌تنهایی یا به‌اتفاق دیگری دست به ارتکاب جنایت یا عمل خلافی زده است و روش انجام آن به یک برنامه تلویزیونی یا بازی شباهت داشته که در بازی‌ها این امر ملموس‌تر است؛ زیرا در برنامه‌های تلویزیونی کودکان و نوجوانان فقط ناظر خشونت هستند؛ اما در بازی‌های رایانه‌ای مستقیماً اعمال خشونت‌آمیز را تجربه می‌کنند (میری، ۱۳۸۱: ۲).

می‌توان گفت وقتی که کودکان مدت مدیدی را به تماشای خشونت می‌نشینند یا در سطح بالاتری، به‌عنوان بازیگر اصلی بازی، خشونت، کشتن و بزهکاری را در فضای مجازی تجربه می‌کنند، طبق نظریه یادگیری اجتماعی، چنین رفتاری در آن‌ها درونی می‌شود و سعی در اجرای آن در واقعیت دارند و این رفتارها برای آن‌ها توجیه می‌شود (طهماسبی‌قرابی و زکوی، ۱۳۹۵: ۷۵).
در حال حاضر گرچه زمینه‌های خودکشی در نوجوانان نسبت به بزرگسالان متفاوت است و کمتر واقع می‌شود، بر اساس داده‌های جدید، سن خودکشی در حال کاهش بوده و بیشتر در بازه سنی ۱۵ تا ۲۴ سال اتفاق می‌افتد (Roh & Jung & Hong, 2018: 276).

تمایز این نوع خودکشی با اشکال دیگر خودکشی به علل مختلف روانی، اجتماعی یا اقتصادی در نقش و تأثیر شخص ثالث با ایجاد انگیزش و تحریک یا تهدید به خودکشی، طراحی آن در قالب یک بازی و وجود جامعه مخاطب نوجوان و جوان، شیوع آن به‌صورت یک موج یا کنجکاو و حس ماجراجویی و درنهایت منجر شدن به خودکشی‌های متعدد در بازه زمانی اندک است. خودکشی به‌عنوان یک امر مذموم اخلاقی و اجتماعی از جمله موضوعات مطالعات روان‌شناسی و جامعه‌شناسی بوده است که ورود آن به حوزه حقوق کیفری نیز مدنظر حقوق‌دانان قرار گرفته است. در اکثر جوامع این امر جرم‌انگاری نشده است؛ زیرا در نظر گرفتن هر نوع مجازات در این باب فاقد خاصیت بازدارندگی، حتی در خصوص شروع‌کنندگان به خودکشی است؛ چه این افراد بیش از هرچیز نیازمند اقدامات تأمینی متناسبی هستند که بتوان آن‌ها را پس از چنین تجربه دردناکی به جامعه بازگرداند. اما بحث از خودکشی در دنیای معاصر تا همین‌جا خاتمه نمی‌یابد و بررسی اقدام تحریک‌کنندگان و مسببین خودکشی فرد مستلزم نگاهی دقیق است (کوشا، ۱۳۹۲: ۱۵۲). در واقع، بررسی ابعاد کیفری در بحث تأثیر و مسئولیت رسانه‌ها بر خودکشی نوجوانان و لزوم واکنش مناسب به این نوع اعمال به‌خصوص با ورود در دنیای بازی و تفریح نوجوانان، موضوع منتخب مقاله حاضر است.

۲. بررسی مسئولیت کیفری رسانه‌های مؤثر در خودکشی نوجوانان

خودکشی دومین علت مرگ‌ومیر در سنین ۱۵ تا ۲۹ سال در سطح جهان و همواره یکی از نگرانی‌های عمده بهداشت عمومی است (سیمیر، ۱۳۹۶: ۱۱۵۷).

بررسی‌های علمی نشان از آن دارد که افرادی که اقدام به خودکشی می‌کنند، اغلب در حالت روانی مناسبی به سر نمی‌برند. مهم‌تر آنکه وقتی فردی، دیگری را به‌نحو تحریک و ترغیب به خودکشی می‌نماید یا دیگری را در اقدام به خودکشی مصمم‌تر می‌کند، در واقع قدرت تصمیم‌گیری فرد را به‌شدت تحت تأثیر قرار می‌دهد که گاه اگر اقدامات مثبت وی نبود، در نهایت

فرد دست به خودکشی نمی‌زد (کوشا و علی‌نژاد، ۱۳۹۲: ۱۶۳). این موضوع در خصوص رسانه‌ها و بازی‌های رایانه‌ای در این مقاله تحلیل و بررسی می‌شود.

بازی‌های دیجیتال از شکل‌های ساده شروع شده و به صورت‌های پیچیده و با تصاویر نزدیک به واقعیت تبدیل شده‌اند. بازی‌ها هرچه پیچیده‌تر می‌شوند و ظرافت گرافیکی آن‌ها افزایش می‌یابد، به همان اندازه نیز تأثیر عمیق‌تری بر روح و فکر مخاطب خود می‌گذارند؛ یعنی بازی‌های مجازی جدید، برخلاف بازی‌های قدیمی که در قالب‌هایی چون «آتاری»، «میکرو»، «سگا» و... مشهور بودند، تنها به یک سناریو محدود نیستند. ویژگی خاص بازی‌های نوین، تعاملی بودن آن‌هاست؛ یعنی نرم‌افزار بازی‌ها به گونه‌ای طراحی شده است که به بازیکن می‌گویند که چه برنامه‌ها و فعالیت‌هایی را می‌تواند اجرا کند و چه اقداماتی را نمی‌تواند انجام دهد. هرچه فرد امکان بیشتری برای دخل و تصرف در گزینه‌ها و سناریوهای بازی‌ها داشته باشد، بیشتر لذت می‌برد و در نتیجه احتمال اعتیاد و تأثیرپذیری از چنین بازی‌هایی افزون‌تر از قبل است. همچنین، بازی‌های نوین به لحاظ گرافیکی نیز واقع‌گرا و جذاب‌ترند و می‌توانند فضایی شبیه به زندگی واقعی را بازسازی کنند. به همین دلیل هم رخنه آن‌ها در ضمیر ناخودآگاه کودکان و نوجوانان و نهادینه شدن سبک زندگی، شدیدتر و عمیق‌تر صورت می‌پذیرد. برخی از بازی‌های مجازی جدید که در دسترس فرزندان است، دارای زمینه و محتوای وحشت و توهم است که بر تصمیم‌گیری و عملکرد بازیکن در دنیای واقعی و مجازی می‌تواند بسیار مؤثر باشد (نصراصفهانی و همکاران، ۱۳۹۶: ۲۸۳).

۱-۲. امکان‌سنجی مسئولیت‌گیری رسانه‌های مؤثر در خودکشی نوجوانان

طراحی بسیاری از این قبیل رسانه‌های آنلاین، مانند بازی نهنگ آبی یا مومو یا سایر بازی‌های خشونت‌زا و متصل به ادمین یا سریال‌ها و فیلم‌هایی که چنین خطابی دارند و عملاً نیز منجر به خودکشی در شخص شوند، به گونه‌ای است که فرد تحت تأثیر داده‌های دریافتی خود از آن رسانه‌ها مرتکب آسیب به خود یا خودکشی می‌شود. لذا قابلیت مجازات و مسئولیت‌گیری طراح چنین رسانه‌هایی در ورود به مباحث حقوق‌گیری قابل بررسی است.

با توجه به اینکه طبق قوانین موجود، خودکشی جرم نیست و لذا معاونت در خودکشی نیز اصولاً قابل مجازات نمی‌باشد، آیا می‌توان وصف مجرمانه‌ای برای رفتار فرد خودکشی‌کننده متصور بود که به تبع آن نیز ادمین یا طراح به عنوان معاونت در جرم وی شناخته شود؟ در پاسخ شاید بیان شود در مورد خودکشی‌های موفق، یعنی آن نوع از خودکشی که هدف فرد محقق می‌شود و او می‌میرد، با توجه به اینکه اولاً این عمل جرم‌انگاری نشده و ثانیاً اصل شخصی بودن مجازات‌ها در

نظام حقوق کیفری ایران حاکم است و وقتی فرد می‌میرد، دیگر کسی وجود ندارد که بتوان او را مجازات کرد، لذا رفتاری که مشمول حقوق کیفری باشد، محقق نشده است.

البته برخی معتقدند اگر رفتاری به استناد اصل ۱۶۷ قانون اساسی جرم باشد، طبق قاعده «کل من ارتکب حراماً فللامام تعزیره»، معاونت در آن متصور است. به نظر می‌رسد در صورت پذیرش مبنای اصل ۱۶۷ قانون اساسی در وقوع خودکشی منجر به مرگ شخص، معاون را می‌توان از باب این اصل و قاعده اعانت بر اثم، تا ۷۴ ضربه تعزیر نمود. اما در صورت نپذیرفتن آن مبنای حکم به برائت باید صادر شود (برهانی و الهام، ۱۳۹۵: ۳۲۵). زمانی که خودکشی به مرگ منتهی نمی‌شود، قدری می‌توان با احتیاط پاسخ داد و عمل فرد را تحت عناوین دیگری قابل مجازات دانست.

به‌طور مفروض، اگر فردی بخواهد در اماکن و انظار عمومی دست به خودکشی بزند، قطعاً اقدام او باعث وقوع بی‌نظمی در محل اقدام و برهم خوردن آسایش و آرامش می‌شود. در این فرض، ماده ۶۱۸ قانون مجازات اسلامی مصوب ۱۳۷۵ مقرر می‌دارد: «هر کس با هیاهو و جنجال یا حرکات غیرمعارف یا تعرض به افراد موجب اختلال نظم و آسایش و آرامش عمومی گردد یا مردم را از کسب و کار باز دارد به حبس از سه ماه تا یک سال و تا ۷۴ ضربه شلاق محکوم خواهد شد.» لذا امکان پیگرد و مجازات فردی که در انظار عمومی اقدام به خودکشی کرده است و به هر دلیلی موفق نشده اما اقدام او موجب برهم خوردن نظم و آسایش عمومی شده است، وجود دارد. از سوی دیگر، خودکشی و آسیب‌رسانی به خود در دین مبین اسلام یک فعل «حرام» است. ماده ۶۳۸ قانون مذکور مقرر می‌دارد: «هر کس علناً در انظار و اماکن عمومی و معابر تظاهر به عمل حرامی کند علاوه بر کیفر عمل، به حبس از ۱۰ روز تا دو ماه یا تا ۷۴ ضربه شلاق محکوم می‌شود.» در این مورد هم می‌توان کسی را که در مرثی و منظر عموم دست به خودکشی زده و نمرده است، از باب انجام فعل حرام در انظار و اماکن عمومی مجازات کرد.

جای دیگری از قوانین جزایی نیز اقدام به خودکشی، یعنی در واقع همان خودکشی ناموفق جرم‌انگاری شده است. طبق ماده ۵۱ قانون مجازات جرائم نیروهای مسلح مصوب ۱۳۸۲، هر نظامی که برای فرار از کار یا انجام وظیفه یا ارباب و تهدید فرمانده یا رئیس یا هر مافوق دیگر یا برای تحصیل معافیت از خدمت یا انتقال به مناطق مناسب‌تر یا کسب امتیازات دیگر عمداً به خود صدمه وارد کند یا حتی تهدید به خودزنی کند، حسب مورد علاوه بر جبران خسارت، به حبس محکوم می‌شود.

لذا در صورتی که مواد قانونی یادشده پیرامون رفتار بازیکنی که موفق به خودکشی نشده است، صدق کند، طراح بازی نیز مطابق با ماده ۱۲۷ قانون مجازات اسلامی ۱۳۹۲ به‌عنوان معاون مجازات خواهد شد.

اما نکته شایان توجه آن است که اولاً شخصی که دست به خودکشی می‌زند، معمولاً تحت فشار روانی و آسیب‌های شخصیتی بوده است؛ لذا طرح چنین مواد قانونی برای این افراد حداقل از منظر جرم‌شناسی موجه و پذیرفته‌شده نیست و لزوماً با عمل خودکشی در یک‌راستا نیست. ثانیاً با توجه به اینکه مقاله حاضر در خصوص تأثیرگذاری و مسئولیت صاحبان رسانه‌ها بر خودکشی نوجوانان است، با توجه به ویژگی خاص نوجوانان در ارتکاب افعال خود و همچنین جرائمشان، لذا مجرم‌شناختن آن‌ها بر اساس عمومات قانون مجازات از اهداف این قانون نبوده و مردود است.

۲-۲. قوانین مربوط به مسئولیت کیفری رسانه‌های مؤثر در خودکشی نوجوانان

گاه قانون‌گذار معاونت در ارتکاب جرم را تابعی از جرم مباشر و شرکا نمی‌داند و بعضاً، معاونت را مستقلاً جرم محسوب نکرده است. خطرناک بودن و اهمیت این نوع معاونت آن‌چنان است که قانون‌گذار آن را جرمی مستقل و علی‌حده محسوب و فاعل آن را همانند مباشر در جرم قابل مجازات می‌داند (سیزواری‌نژاد، ۱۳۹۳: ۳۶۶). گاه نیز، به دلیل اهمیت حفظ نظم و صیانت حریم اجتماعی و تضمین مصونیت جامعه، معاونت در برخی جرائم به‌عنوان جرمی مستقل به تصریح قانون‌گذار رسیده است (الهی‌منش و سدره‌نشین، ۱۳۹۱: ۹۷).

ماده ۱۵ قانون جرایم رایانه‌ای (ماده ۷۴۳ قانون تعزیرات اسلامی) نیز از جمله آن‌هاست. در این ماده، مصادیق رفتارهایی ذکر شده که بخش عمده‌ای از آن در قانون مجازات به‌عنوان معاونت ذکر شده است اما در این ماده در حکم جرمی مستقل و به‌نوعی مباشرت قلمداد شده است که این اقدام قانون‌گذار را می‌توان در راستای نقش چشم‌گیر و پررنگ رسانه‌های جمعی در زندگی افراد تفسیر کرد. خصوصاً گروه سنی مخاطب این رسانه‌ها که اکثراً افراد کم‌سن‌وسال‌اند و در شرایط حساس و تأثیرپذیری قرار دارند، نقش پیشگیرانه چنین تدابیر کیفری را توجیه می‌کند.

نکته درخور توجه آن است که جرائم مقرر در ماده ۱۵ مطلق‌اند و لزومی به احراز نتیجه مجرمانه نیست و صرف انجام حداقل یکی از افعال فیزیکی مصرح در قانون، برای تحقق جرم کفایت می‌کند که این تصمیم قانون‌گذار ارزشمند است. آنچه در تحقق این ماده شرط است، دعوت دیگری به خودکشی می‌باشد. این رفتار باید عمداً و با قصد دعوت به خودکشی همراه باشد؛ یعنی دعوت‌کننده با علم به دعوت و آگاهی به مفهوم الفاظ یا نوشته‌هایی که به کار می‌گیرد و همچنین اراده به دعوت یا خواست تحقق خودکشی، شخص مخاطب را دعوت به خودکشی می‌نماید؛ زیرا دعوت‌کننده از اراده خود به‌دنبال اثر و نتیجه، یعنی خودکشی دعوت‌شونده است؛ هرچند مخاطب خودکشی نکند یا عملیات خودکشی به هر دلیلی ناموفق بماند. به بیان دیگر، با وجود اینکه دعوت به خودکشی طبق این ماده جرم مطلق است و نیاز به تحقق نتیجه ندارد،

دعوت‌کننده باید سوءنیت خاص داشته باشد تا با اجتماع سایر شرایط، مجرم شناخته شود (شاکری و رستگاری، ۱۳۹۲: ۹۰).

مراحل چنین بازی‌های رایانه‌ای منجر به تمایل به خودکشی می‌شود که معمولاً به گونه‌ای است که بازیکن، دستورات و اوامر شخص طراح و ادمین را اجرا و با اقداماتی، مانند ارسال عکس از فعالیت خود، اجازه ترقی به مراحل بالاتر را کسب می‌نماید و در اینجا است که می‌توان گفت طراح یا ادمین^۱ به نوعی نقش آمرانه و راهنمای کاربر بازی را ایفا می‌کند. به نظر می‌رسد قانون‌گذار در حوزه جرایم رایانه‌ای، اهمیت تأثیرگذاری و قدرت فضای رایانه و اینترنت در شکل‌گیری شخصیت و تمایلات افراد را در نظر گرفته و لذا در بند ب به نوعی معاونت در خودکشی را دارای وصف کیفری و قابل مجازات شناخته است.

با توجه به اوصاف فوق، می‌توان اقدام وی را مصداق بند ب ماده ۱۵ قانون جرایم رایانه‌ای و مستوجب مجازات دانست: «هرکس از طریق سامانه‌های رایانه‌ای یا مخابراتی یا حامل داده، مرتکب اعمال زیر شود به ترتیب زیر مجازات خواهد شد: ... چنانچه افراد را به ارتکاب... خودکشی... تحریک یا ترغیب یا تهدید یا دعوت کرده یا فریب دهد یا شیوه ارتکاب یا استعمال آن‌ها را تسهیل کند یا آموزش دهد...». با ملاحظه اعمال یادشده در ماده مزبور و ارتکاب خودکشی، می‌توان احراز کرد که اقدام ادمین بنا به تصریح قانون، جرم است و مسئولیت کیفری دارد؛ زیرا بازیکن همان گونه که پیش‌تر ذکر آن رفت، به طرز مسخ‌شده‌ای مطیع دستورات و آموزش‌های ادمین است و این شخص ناظر یا ادمین، در تکمیل اجرای بازی در مرحله پایانی از وی می‌خواهد که با صعود به ارتفاع، اقدام به خودکشی و پرتاب خود بر زمین نموده و نهنگ خود را دریافت کند.

دیدگاه دیگر که پیرامون قابلیت سرزنش‌پذیری طراح یا ادمین این بازی‌ها مطرح شده، در بحث تحریک دیگری در ایراد جنایت بر خود است که این موضوع بسته به شرایط تحریک‌شونده متفاوت است. تحریک رسانه‌ای نوعی وسوسه‌انگیزی و رسوخ در افکار بنیادین، سلامت فکری و حریم اندیشه بشری است که یکی از توابع آن ایجاد زمینه خشونت رفتاری در کودکان و نوجوانان است (امیریان فارسانی و رئیسی، ۱۳۹۶: ۱۱۱). اگر بر اثر تحریک فرد عاقل و بالغ یا صغیر ممیزی، دیوانه یا کودک غیرممیزی به خود یا دیگری آسیب بزند، مسئولیت به عهده دعوت‌کننده به خودکشی است.

۱. مدیر سیستم کامپیوتری که به وی system administrator می‌گویند، در واقع فردی است که سیستم یا شبکه کامپیوتری را نگهداری و اداره می‌کند و با پشتیبانی از اطلاعات، پاسخگویی به سؤالات کاربران، ثبت و بررسی لاگ‌ها در سیستم و غیره وظایف خود را انجام می‌دهد. در بازی‌های رایانه‌ای، طراح بازی، نوشتن کدها و قواعد دستوری بازی و ارتقای آن را بر عهده دارد و ادمین در تماس و پاسخگویی در ارتباط با کاربران قرار می‌گیرد.

چنان‌که قسمت اخیر ماده ۵۲۶ قانون مجازات اسلامی ۱۳۹۲ مقرر داشته است: «... در صورتی که مباشر در جنایت بی‌اختیار، جاهل، صغیر غیرممیز یا مجنون یا مانند آن‌ها باشد فقط سبب ضامن است.» البته در اینجا به نظر می‌رسد این اقدام، دعوت به خودکشی محسوب نمی‌شود؛ بلکه دعوت‌کننده سبب اقوی از مباشر است؛ زیرا ارتکاب جرم به او منتسب است (شاکری و رستگاری، ۱۳۹۲: ۱۰۲). اگر کسی برای تحقق جرمی به مجنون نسبی (دارای مسئولیت کیفری) یا صغیر ممیز یاری رساند (معاونت کند)، دو حالت را می‌توان تصور کرد. در حالت اول گاهی رفتار وی بر روی مباشر آن‌چنان تأثیر اساسی دارد که رفتار مباشر سرزنش‌پذیر نیست؛ در این حالت، محرک سبب اقوی از مباشر و مسئول است و از مباشر رفع مسئولیت می‌شود. صور ماده ۱۲۷ قانون مجازات اسلامی ۱۳۹۲ شامل آن می‌شود. گاهی نیز تأثیر عمل محرک به اندازه‌ای نیست که موجب قطع رابطه علیت میان عمل مباشر و جرم واقع شده شود و از سرزنش‌پذیری عمل مباشر نمی‌کاهد؛ در این حالت، عمل شخص محرک، مصداق معاونت در جرم مباشر (ممیز یا مجنون نسبی) است که در ذیل ماده ۱۲۷ آمده است (سلطانی، ۱۳۹۱: ۱۴۲). نباید از نظر دور داشت که رسانه‌ها با استفاده از شگردهای منحصربه‌فرد و قدرت تاثیرگذاری‌شان به تقویت انگیزه ارتکاب عمل مجرمانه می‌پردازند. به عبارتی، تحریک رسانه‌ای نوعی وسوسه‌انگیزی و رسوخ در افکار بنیادین، سلامت فکری و حریم حرمت بشری، به‌خصوص افراد کم‌سال است.

یکی دیگر از مصادیق وجود خدشه در اراده و تصمیم فرد، ارتکاب رفتار بر اثر تهدید دیگری است. رفتار تهدیدکننده (ادمین)، بسته به آنکه چه میزان ترس و فشار در بازیکن ایجاد کند، خواسته وی از بازیکن چه باشد و بازیکن به خواسته وی تن دهد یا خیر، دارای احکام مختلفی است که بر اساس قواعد زیر تبیین می‌شود:

الف) اگر از تهدیدشده، رفتاری غیرمجرمانه را تقاضا کند، عمل تهدیدکننده مصداق مباشرت در جرم مستقل «تهدید» است و عمل تهدیدشده قابل مجازات نیست (صرف‌نظر از انجام یا عدم انجام رفتار توسط فرد تهدیدشده)؛

ب) اگر از تهدیدشده، رفتاری مجرمانه را تقاضا کند، تهدیدکننده معاون در جرمی است که تهدیدشده آن را انجام داده است. اما هر گاه فشار ناشی از تهدید، عرفاً غیرقابل تحمل و موجب تحقق «اکراه یا اجبار» باشد، تهدیدشده (مکره یا مجبور) فاقد مسئولیت کیفری و مدنی است و تهدیدکننده با عنوان سبب اقوی از مباشر به مجازات مباشرت در همان جرمی که تهدیدشده مرتکب گشته است، محکوم می‌شود (سلطانی، ۱۳۹۱: ۷۹).

در مورد تأثیر طراح یا ادمین در رفتار بازیکن، یعنی اکراه و تهدید یا تحریک وی برای خودکشی، از یک سو می‌توان نقش ادمین به‌عنوان اکراه‌کننده را مردود دانست؛ زیرا طبق ماده ۱۵۱

قانون مجازات اسلامی ۱۳۹۲، کسی که دیگری را به عنف و اجبار یا اکراه به رفتاری وادار کرده است که طبق قانون جرم محسوب می‌شود، سزاوار مجازات همان جرمی خواهد بود که قصد کرده است. بنابراین مجازات اکراه‌کننده، طبق این ماده، منوط به آن است که رفتار اکراه‌شونده که تحت تأثیر مکره انجام داده است، جرم باشد. اما در اینجا که خودکشی و جنایت بر نفس جرم نیست؛ طبعاً اکراه‌کننده نیز طبق این ماده مسئولیتی ندارد.

اما قانون مجازات اسلامی مصوب ۱۳۹۲، در بحث اکراه در جنایت، اکراهی که منجر به خودکشی اکراه‌شونده شود را موجب قصاص اکراه‌کننده دانسته است. سؤال از چرایی اطاعت محض کاربر از ادمین، شائبه اکراه یا اجبار را نیز ایجاد می‌کند که آیا این موضوع می‌تواند مصداق ماده ۳۷۹ قانون مجازات اسلامی مصوب ۱۳۹۲ باشد یا خیر. ماده اشاره شده به صراحت عنوان می‌کند: «هرگاه کسی دیگری را به رفتاری اکراه کند که موجب جنایت بر اکراه‌شونده گردد، جنایت عمدی است و اکراه‌کننده قصاص می‌شود، مگر اکراه‌کننده قصد جنایت بر او را نداشته و آگاهی و توجه به اینکه این اکراه نوعاً موجب جنایت بر او را نداشته و آگاهی و توجه به اینکه این اکراه نوعاً موجب جنایت بر او می‌شود، نیز نداشته باشد که در این صورت، جنایت شبه‌عمدی است و اکراه‌کننده به پرداخت دیه محکوم می‌شود.» (سلطانی، ۱۳۹۱: ۱۵۵) بدین ترتیب قانون‌گذار اکراه‌شونده بر ارتکاب جنایت بر خود را متصور دانسته و با توجه به تحقق شرایط اکراه، اکراه‌کننده را مسئول جرم ارتکاب‌یافته بر اکراه‌شونده دانسته و او را فاعل جرم تلقی نموده است. دو نکته در خصوص ماده مذکور حائز اهمیت است. نکته اول، اینکه فرض اولیه قانون‌گذار آن است که اکراه عمدی است و در صورت اثبات اکراه، اکراه‌شونده نیاز به اثبات عمدی بودن آن ندارد و این عبارت را می‌توان از صدر ماده اشاره‌شده فهمید. قرینه دال بر تأیید مراتب مذکور آن است که در ادامه ماده آمده است: «مگر ثابت شود که اکراه‌کننده قصد جنایت نداشته» به این معنا که مکره قصد جنایت از فعل برای ایجاد رفتار مجرمانه اکراه‌شونده نداشته و همچنین آگاهی و توجه نداشته باشد که اکراه نوعاً موجب جنایت می‌شود. در این صورت رفتار اکراه‌کننده شبه‌عمدی محسوب می‌گردد و اکراه‌کننده به پرداخت دیه محکوم خواهد شد. بنابراین به‌طور مثال اگر الف، ب را اکراه به بریدن عضو خود کند، اکراه‌کننده به مجازات قصاص عضو محکوم می‌گردد؛ چراکه جرم وی عمدی محسوب می‌گردد.

نکته دیگر پیرامون این ماده آن است که اگر اکراه‌کننده، فرد مجنون یا صغیری را اکراه نماید که خود را بکشد و او (صغیر یا مجنون) خود را بکشد، آیا می‌توان اکراه‌کننده را قصاص کرد؟ به نظر می‌رسد با توجه به اینکه مجنون یا صغیر غیرممیز فاقد اراده و اختیار در رفتار بوده و همانند ابزاری در دست اکراه‌کننده است، عمل -وی، عمل اکراه‌کننده محسوب می‌گردد و لذا قابل قصاص

است (سبزواری‌نژاد، ۱۳۹۳: ۴۴۷-۴۴۶). گرچه برخی حقوق‌دانان در تفسیر این ماده قائل‌اند که این ماده با توجه به سابقه فقهی، صورتی را موضوع حکم قرار داده است که مکره، شخص مکره را به انجام‌دادن کاری اکراه می‌کند که مکره نمی‌داند بر انجام‌دادن آن کار مرگ مترتب می‌شود (برهانی و الهام، ۱۳۹۵: ۳۱۱). برخی از حقوق‌دانان که شمول ماده ۳۷۹ بر محل بحث را پذیرفته‌اند، اشکال کرده‌اند که تفاوت بین این مورد با حالتی که اکراه به کشتن شخص ثالث وجود دارد و در آن اکراه‌کننده به‌جای قصاص به حبس ابد محکوم می‌شود، چندان روشن نیست. نتیجه اینکه معتقدند حکم اکراه شخص در قتل خویش در قانون، مسکوت است و در نتیجه باید به فقه مراجعه کرد (حاجی‌آبادی، ۱۳۹۶: ۵۰۶). در این باره در فقه نیز اختلاف نظر است. برخی فقها معتقدند اکراه‌شونده نمی‌تواند مرتکب قتل خویش شود و اگر چنین کند، فعل حرامی انجام داده است و قتل مستند به اکراه‌کننده نیست و در نتیجه او به قصاص یا دیه محکوم نمی‌شود. البته اگر وعید و تهدید بیش از قتل ساده باشد، مثلاً بگوید خودت را بکش و گرنه تو را تکه‌تکه یا زجرکش می‌کنم، از لحاظ تکلیفی برای اکراه‌شونده جایز است که خود را بکشد؛ اما باز قتل به اکراه‌کننده مستند نیست؛ زیرا اکراه‌شونده با اراده و برای رهایی از ضرر شدیدتر اقدام به قتل خویش کرده است؛ بنابراین قتل به خودش مستند است، نه اکراه‌کننده (خوئی، ۱۴۳۰: ۲۰-۱۹).

اما به نظر نگارنده، مذاقه در ماده ۳۷۹ قانون مجازات اسلامی، ذهن را به سمت جنایت هدایت کرده و وجه تمایز آن را با خودکشی ابراز می‌نماید؛ ولیکن این موضوع را باید مدنظر قرار داد که خودکشی بنا به تعریف و نظر کارشناسان، عملی است قائم بر فکر شخص مرتکب و اقدام وی در برابر مشکلات روحی و روانی شخصی و نوعی هدایت خودآگاهانه اقدام به جنایت علیه خود. با شرح فعالیت‌های طراح یا ادمین یا شخص ناظر که پیش‌تر عنوان گردید، مقوله اقدام خودآگاهانه به خودکشی توسط کاربر و اعمال طراح یا ادمین که باعث مسخ روحی یا تهدیدهای کاربر و به بیان ساده‌تر اطاعت از اوامر ادمین می‌گردد، موضوع را قدری فراتر از خودکشی جلوه می‌دهد.

شاید بتوان چنین عنوان کرد که طراح یا ادمین با دستیابی به نقاط ضعف یا امور خصوصی کاربر از طریق رایانه یا هر طریق دیگر، وی را از ابتدا مجبور به انجام فعالیت‌های تعریف‌شده در مراحل بازی می‌کند و در صورت امتناع کاربر از انجام دستورات هر مرحله با تهدیدهای ادمین، وی ناچار به اقدام برای حفظ آبرو، جان، مال و... خود یا وابستگان خود می‌گردد و در مرحله پایانی نیز با توجه به اینکه طی مراحل قبلی جسارت بیشتری یافته و قبح رفتار برای او رنگ باخته است، اقدام به اجرای دستور می‌کند که در هر صورتی به‌وضوح مشخص می‌شود که اقدام به خودکشی نه به میل خود، بلکه تکلیف و یگانه راه وی می‌باشد. شاید بتوان از نقطه نظر دیگری به

این موضوع نگریست: اینکه در صورت ورود نکردن به این بازی شاید حتی تصور خودکشی به ذهن بازیکن خطور نمی‌کرد.

در واقع، نقص قانون در جرم‌انگاری پاره‌ای امور، همانند جنایت بر نفس در حوزه جرائم رایانه‌ای در مقوله بازیکن رایانه‌ای فاقد اراده یا سازنده برنامه‌های مؤثر در خودکشی، از مشکلات سیستم حقوقی فعلی در این حوزه می‌باشد. کما اینکه اثبات بزه‌دیده واقع‌شدن شخص نیز دارای ابهام است.

در واکنش به این مسئله، ماده ۱۴ لایحه حمایت از کودکان و نوجوانان (۱۳۹۶) مقرر داشته است: «هر کس به هر نحو موجبات ارتکاب خودکشی طفل یا نوجوان را فراهم آورد یا تسهیل کند و مشمول مقررات حد یا قصاص نشود، علاوه بر پرداخت دیه طبق مقررات، حسب مورد به ترتیب زیر مجازات می‌شود: الف- هرگاه رفتار مرتکب، موجب خودکشی منجر به فوت طفل و نوجوان شود، به مجازات حبس درجه شش، ب- هرگاه اقدامات مرتکب موجب فوت طفل یا نوجوان نشود، ولی منجر به ورود آسیب جسمی یا روانی به طفل یا نوجوان شود، به حبس درجه شش، ب- هرگاه اقدامات مرتکب مؤثر واقع نشود، به مجازات حبس درجه هشت.»

این ماده به‌عنوان یک مقررۀ جهت حمایت از کودکان و نوجوانان و قابلیت تعقیب کیفری اصحاب رسانه مؤثر بر خودکشی و رفتارهای منجر به خودکشی نوجوانان، گامی مثبت و ارزنده است. حوزه حقوق کیفری اطفال و نوجوانان با هدف حمایت ویژه از این قشر به‌دلیل آسیب‌پذیری و تأثیرپذیری بیشتر آن‌ها شناسایی شده است. با توجه به حق اطفال و نوجوانان بر خطاکاری و اینکه بزهکاری اطفال عین بزه‌دیدگی آن‌هاست، ضروری است در حوزه رسانه‌های مشوق یا محرک اطفال و نوجوانان به خودکشی که گاه مستقیم و گاه غیرمستقیم و ناشی از غفلت است، توجه ویژه‌ای در خصوص جرم‌انگاری و مجازات بازدارنده صورت پذیرد.

مسئله دیگری که توجه بدان درخور اعتناست، موضوع ایجاد حالات خطرناک در شخص مخاطب است که با ذهن و روان بازیکن بازی می‌کند و به قولی وی را مستعد ارتکاب بزه می‌نماید. این فرایند با از بین بردن قبح و زشتی بعضی اعمال برای بازیکن همراه است که وی را برای جنایت بر خود و حضور در اماکن و موقعیت‌های خطرناک جسور می‌سازد. مضاف بر مسلوب‌الاراده کردن وی از یک سو و تهدیدهای ادمین از سوی دیگر، وی را به‌عصری نامطلوب در جامعه تبدیل می‌کند که شاید به‌عنوان مثال بتوان به عوامل انتحاری و شورشیانی همچون داعش و طالبان اشاره کرد. این افراد با علم به کشتن خود می‌توانند برای دیگر افراد جامعه و حتی حکومت نیز خطرناک باشند. شاید این مهم در جرم‌شناسی نیز توسط متخصصین با بهره‌گیری از مکاتب جرم‌شناسی ملحوظ نظر باشد؛ ولی نباید به‌سادگی از کنار شخصی که از لحاظ ذهنی و

جسمی، مستعد ارتکاب اقدامات خطرناک است نیز گذشت. این، وضعیتی است که حقوق‌گیری با استعانت از اقدامات مانع یا درمانی می‌تواند مخاطب این قبیل برنامه‌ها را در چهارچوب قانون مورد توجه قرار دهد.

نتیجه‌گیری

رسانه وسیله‌ای است که می‌تواند کودکان و نوجوانان را از مخاطرات محیط بیرون در امان نگاه دارد. از همین روست که بسیاری از والدین هیچ ممنوعیتی برای استفاده فرزندان خود از انواع رسانه‌ها، به‌خصوص بازی‌های رایانه‌ای قائل نیستند. اما با ظهور بازی‌های رایانه‌ای و نقش آن‌ها در پرکردن اوقات فراغت نوجوانان و به‌دلیل جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان و اثر بالقوه یا بالفعل این بازی‌ها در القائات ارزشی و رفتاری در اذهان مخاطبان، تأثیرات این رسانه‌ها در قانون توجه پژوهشگران قرار گرفت.

اگر رسانه‌ها در راستای اهداف متعالی زندگی بشری باشند، یکی از عوامل تأثیرگذار در جلوگیری از بزهکاری و بزه‌دیدگی کودکان خواهند بود. ولی چنانچه برنامه این رسانه‌ها به این اهداف توجه کافی ننماید، منجر به رواج انحراف، خشونت، جنایت، بزهکاری و بزه‌دیدگی در بین کودکان می‌شود (امیریان فارسانی و رئیسی، ۱۳۹۶: ۱۳۵). خشونت رسانه‌ای به‌ویژه بر افراد کم‌سن‌وسال و نوجوانان صدمات روحی و جسمی جبران‌ناپذیری وارد می‌کند؛ زیرا آن‌ها به‌راحتی نمی‌توانند تفاوت میان دنیای حقیقی و خیالی را درک کنند.

لذا با توجه به گسترش بازی‌های رایانه‌ای و حضور اقسام رسانه‌ها در زندگی نوجوانان و نبود نظارت در این حوزه، لازم است مسئولیت‌گیری اصحاب این رسانه‌ها شناسایی شده و برنامه‌ریزی و بررسی در خصوص نظارت و کنترل محتوای رسانه‌ها صورت پذیرد. این حقیقتی است که جامعه حقوقی کشور باید با رویکردی حساس و خطیر به آن بپردازد؛ همان‌گونه که ماده ۱ قانون پیشگیری از وقوع جرم مصوب ۱۳۹۰/۶/۷ بدان پرداخته است.

به‌موجب بند ت-۴۴ رهنمودهای سازمان ملل برای پیشگیری از بزهکاری نوجوانان (۱۹۹۰)، رسانه‌های جمعی باید از نقش و مسئولیت اجتماعی خویش و نیز از تأثیر خود در پیام‌رسانی‌ها... آگاه باشند؛ لذا انتظار می‌رود رسانه‌ها به این رسالت خود توجه داشته باشند و کشورهای مختلف، الزام، تکلیف و ضمانت‌اجرای لازم را در این زمینه فراهم آورند. کما اینکه این تکلیف با توجه به ماده ۱۹ کنوانسیون حقوق کودک نیز برای کشورهای عضو پیش‌بینی شده است که باید تمام اقدامات قانونی، اجرایی، اجتماعی و آموزشی را جهت حمایت از کودک در برابر تمام اشکال خشونت‌های جسمی و روحی، آسیب‌رسانی یا سوءاستفاده و... به عمل آورند.

در واقع، در خصوص فناوری‌های رسانه‌ای، در درجه اول باید موضوع از لحاظ رعایت قواعد و موازین حقوق کودک در ابعاد حقوقی، روان‌شناختی و جامعه‌شناختی تجدیدنظر شود و بررسی کامل کارشناسی صورت پذیرد تا با بسترسازی فرهنگی لازم، جامعه از ابعاد مثبت این رسانه‌ها و فناوری‌ها برخوردار شود. همان‌طور که با بررسی مواد قانونی موجود در حوزه حقوق کیفری می‌توان بر اساس قواعد سببیت یا برخی مواد مستقل دیگر، قائل به قابلیت انتساب مسئولیت کیفری به طراحان و اصحاب رسانه‌هایی شد که نوجوان تحت تأثیر تلقین فعال آن‌ها دست به خودکشی می‌زند. گرچه جرم‌انگاری مستقل و نگاه خاص قانون‌گذار در این حوزه، به‌خصوص جهت حمایت از اطفال و نوجوانان ضروری به نظر می‌رسد که این امر در لایحه حمایت از کودکان و نوجوانان آورده شده است؛ در حالی که در قانون فعلی حمایت از کودکان و نوجوانان، خلأ جرم‌انگاری در این موضوع مشهود است. در ماده ۱۴ لایحه مذکور، حسب نتیجه حاصل‌شده، برای مرتکب مجازات حبس تعزیری تعیین شده است. در وضعیت کنونی، با استناد به مواد ۲ و ۴ قانون حمایت از کودکان و نوجوانان (مصوب ۱۳۸۱)، هر نوع اذیت و آزار کودکان و نوجوانان که موجب شود به آنان صدمه جسمانی، روانی و اخلاقی وارد شود، ممنوع است و برای ناقض آن، حبس به مدت سه ماه و یک روز تا ۶ ماه یا تا ۱۰ میلیون ریال جزای نقدی مقرر شده است که می‌توان طراح، ادمین و اصحاب رسانه‌هایی که با قراردادن کودکان در معرض آموزه‌های منجر به خودکشی، به ایشان آسیب روحی یا جسمی وارد می‌کنند، علاوه بر قواعد کلی مسئولیت کیفری، به مجازات مقرر در این قانون نیز محکوم کرد. گرچه از لحاظ قابلیت صدق به‌طور دقیق ممکن است محل تردید قرار گیرد. همچنین ضمانت‌اجرای کافی و مناسبی نیز نخواهد بود؛ به‌خصوص زمانی که اقدام نوجوان، به خودکشی موفق وی منتهی گردد.

اگرچه، باید علاوه بر شناسایی مسئولیت کیفری برای طراح یا ادمین چنین برنامه‌هایی، اقدامات پیشگیرانه و فرهنگ‌سازی در کمیت و کیفیت بازی‌های رایانه‌ای نوجوانان در نظر گرفته شود. لذا اهتمام به افزایش سواد رسانه‌ای والدین، اولیای تربیتی و کاربران نوجوان در بهره‌مندی و استفاده مناسب و کم‌ضرر از رسانه‌ها ضروری است. همچنین گنجاندن مبانی سواد رسانه‌ای در متون درسی و تولید و پخش برنامه‌های پیشگیرانه در این زمینه مفید خواهد بود.

تهیه برنامه‌های آموزشی از طریق برگزاری دوره‌هایی در مدارس برای دانش‌آموزان و والدین درباره خطرات فضای مجازی، بازی‌های رایانه‌ای و توجه به گروه سنی فیلم‌ها و سریال‌ها و نحوه نظارت بر فرزندان در این فضا، همچنین تهیه برنامه‌های فرهنگی از جانب صدا و سیما در این حوزه و ایجاد برنامه‌های تفریحی و سرگرمی بیشتر از سوی دولت‌ها برای قشر نوجوان و جوان، در کاستن از این آسیب‌ها و مقابله با خطرات راهگشاست و این فضاها را به محملی برای پیشرفت

و خلاقیت مخاطبان خود تبدیل می‌کنند. همان‌طور که این مهم در لایحه حمایت از کودکان و نوجوانان (بند ج) لحاظ شده است و صدا و سیما را موظف به طراحی و ایجاد برنامه‌ها و محصولات مناسب با رده‌های سنی و تولید آثار و برنامه‌های عملی و آموزشی و فرهنگی مفید و جلوگیری از تولید، پخش یا تبلیغ برنامه‌های مضر به سلامت، تربیت، اخلاق و سایر حقوق اطفال و نوجوانان نموده است و ضمانت‌اجراهای اداری و انضباطی برای خاطیان این امر نیز در نظر گرفته است.

منابع

الف) فارسی

۱. آذری، سعید (۱۳۸۷)، «بازی‌های رایانه‌ای و خشونت»، مجله پژوهش و سنجش، تابستان، ش ۵۴، صص ۱۳۹-۱۲۲.
۲. آقایی جنت‌مکان، حسین (۱۳۹۴)، حقوق کیفری عمومی، چاپ اول، تهران: نشر جنگل.
۳. استریت، جان (۱۳۸۴)، رسانه‌های فراگیر سیاست و دموکراسی، ترجمه حبیب اله فقیهی‌نژاد، چ اول، تهران: مؤسسه انتشاراتی روزنامه ایران.
۴. الهی‌منش، محمدرضا؛ سدره‌نشین، ابوالفضل (۱۳۹۱)، محشای قانون جرایم رایانه‌ای، چ اول، تهران: نشر مجد.
۵. امیریان‌فارسانی، امین؛ رئیسی، مزده (۱۳۹۶)، جایگاه حقوقی رسانه‌ها و تأثیر آن در بزهکاری و بزه‌دیدگی اطفال، چاپ اول، تهران: نشر مجد.
۶. برهانی، محسن؛ الهام، غلامحسین (۱۳۹۵)، درآمدی بر حقوق جزای عمومی، چ اول، چ اول، تهران: نشر میزان.
۷. حاجی‌ده‌آبادی، احمد (۱۳۹۶)، جرایم علیه اشخاص، چ اول، تهران: نشر میزان.
۸. خوئی، سید ابوالقاسم (۱۴۳۰ ه.ق.)، مبانی تکمله المنهاج، ج ۴۲، قم: مؤسسه خوئی الاسلامی.
۹. دورکیم، امیل. (۱۳۸۹)، خودکشی، ترجمه نادر سالارزاده امیری، چ اول، تهران: نشر دانشگاه علامه طباطبایی.
۱۰. ساروخانی، باقر؛ ایزددوست، صدیقه (۱۳۹۴)، کودکان و رسانه‌های جمعی، چاپ اول، تهران: انتشارات دانشگاه صدا و سیما.
۱۱. سبزواری‌نژاد، حجت (۱۳۹۳)، حقوق جزای عمومی، چ اول، چ اول، تهران: نشر جنگل.
۱۲. سلطانی، مهدی (۱۳۹۱)، حقوق جزای عمومی، ج دوم، چ اول، تهران: نشر دادگستر.
۱۳. سیمبر، معصومه و همکاران (۱۳۹۶)، «عوامل خطر خودکشی در نوجوانان در جهان»، مجله دانشگاه علوم پزشکی رفسنجان، اسفند، ش ۱۶، صص ۱۱۶۸-۱۱۵۳.
۱۴. شاکری، رستگاری؛ ابوالحسن، ماندانا (۱۳۹۲)، «جرم دعوت به خودکشی در حقوق کیفری ایران»، فصلنامه پژوهش حقوق کیفری، پاییز، ش ۴، صص ۸۷-۱۰۶.
۱۵. طهماسبی قرایی، خدیجه؛ زکوی، مهدی (۱۳۹۵)، تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر بزهکاری و انحراف کودکان و نوجوانان، چ اول، تهران: نشر مجد.

۱۶. عزیزی، فرید؛ اتابک، محمد؛ افخمی، حسین‌علی (۱۳۹۷)، «بازی‌های رایانه‌ای و بازنمایی زنان: تحلیل نشانه‌شناختی مجموعه بازی السا»، فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین، سال چهارم، تابستان، ش ۱۶، صص ۲۴۷-۲۱۷.
۱۷. کوشا، جعفر؛ علی‌نژاد، آذر (۱۳۹۲)، «تحریک به خودکشی: جرم‌انگاری یا جرم‌زدایی»، مجله تحقیقات حقوقی، زمستان، ش ۶۴، صص ۱۷۰-۱۵۰.
۱۸. گانتز، بری (۱۳۸۳)، اثر بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای بر کودکان، ترجمه حسن پورعابدی ناینی، چ اول، تهران: جوانه رشد.
۱۹. مرادی‌میریدان، رضا (۱۳۹۱)، نقش رسانه‌ها در بزهکاری و پیشگیری از وقوع جرم، چ اول، تهران: نشر آدادک.
۲۰. منطقی، مرتضی (۱۳۹۵)، راهنمای والدین در استفاده فرزندان از فناوری‌های ارتباطی جدید: بازی‌های رادیویی - رایانه‌ای، چ اول، تهران: انتشارات انجمن اولیا و مربیان.
۲۱. مهربانی، مقدا (۱۳۹۶)، «تأثیرات بازی‌های دیجیتال بر پرخاشگری: بررسی رویکردهای مختلف و نتیجه‌گیری‌های متضاد»، فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین، سال سوم، زمستان، ش ۱۲، صص ۱۲۷-۱۱۱.
۲۲. میری، سارا، (۱۳۸۱)، «خشونت و بازی‌های رایانه‌ای»، نشریه هنر و معماری عروس هنر، شماره ۱۵، صص ۲۰-۲۲.
۲۳. نصرافهانی، زهرا؛ علی‌آبادی، خدیجه؛ زارعی‌زوارکی (۱۳۹۶)، «تطبیق موردی ۹ بازی رایانه‌ای آموزشی با اصول و استانداردهای عمومی طراحی بازی‌های رایانه‌ای آموزشی»، فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین، سال چهارم، پاییز، ش ۱۵، صص ۲۸۱-۳۱۵.

ب) غیر فارسی

24. Anderson CA, Buchman BJ (2001), "Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior", *Aggression Cognition, Psychology Science*, vol.12(5), pp. 353-359.
25. Roe K, Muijs D (2000), "Children and Computer Games", *European Journal of Communication*, vol. 13, pp 187-200.
26. McLoughlin. AB, Gould MS, Malone KM (2015). *Global Trends in Teenage Suicide:2003-2014*, *An International Journal of Medicine*, Volume 108(10), pp 765-780.
27. Miller.A.b. Esposito-Smythers C., Leichtweis RN (2015), "Role of Social Support in Adolescent Suicide Attempts", *Journal of Adolescent Health*, vol. 56(3), pp 286-292.
28. Mitchell KJ, Wells M.; Priebe G; Ybarra ML (2014), "Exposure to Web sites that Encourage Self-Harm and Suicide: Prevalence Rates and Association with Actual Thoughts of Self Harm and Thoughts of Suicide in the United States", *Journal off Adolescence*, vol. 37(8), pp 1335-1344.
29. Roh, B, R, Jung, E.; Hong, H (2018), "A Comparative Study of Suicide Rates among 10-19 Year Olds in 29 OECD Countries", *Psychology Investigation*, vol.15(4), pp 376-383.
30. Tuisku V; Kiviruusu O; Pelkonen M; Karlsson L; Strandholm T; Marttunen M (2014), "Depressed adolescents as Young Adults-Predictors of Suicide Attempt and Non-Suicidal Self-injury During an 8 Year Follow up", *Journal of Affective Disorders*, vol 15(2), pp 313-319.